



Graafinen suunnittelu ja tapahtuman markkinointigrafiikat

Case Ilves 13

Satu Mattila

Opinnäytetyö
Toukokuu 2014
Tietojenkäsittely
Digimedia

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Digimedia

MATTILA, SATU:

Graafinen suunnittelu ja tapahtuman markkinointigrafiikat
Case Ilves 13

Opinnäytetyö 39 sivua, joista liitteitä 3 sivua
Toukokuu 2014

Opinnäytetyön käytännön osuuden tavoitteena oli perehtyä piirileiri Ilves 13:n markkinointiin painottuen sen graafisiin tarpeisiin. Ilves 13 on Hämeen partiopiirin piirileiri, joka järjestettiin kesällä 2013 Hämeenlinnan Evolla. Hämeen partiopiiri toimi myös opinnäytetyön toimeksiantajana. Piirileirille on tärkeää saavuttaa tavoitemäärä osallistujia, ja saada näkyvistä grafiikoista yhtenäisiä ja kohderyhmää kiinnostavia. Piirileirin graafiset tarpeet huomioon ottaen toteutettiin erikseen graafinen ohjeistus, asiakirjamalleja, logoja eri osa-alueille sekä muita satunnaisia markkinointia avustavia osioita.

Piirileirin grafiikoiden lisäksi opinnäytetyössä käydään myös läpi graafisen suunnittelun eri osa-alueita ja tärkeitä huomioitavia seikkoja, joita grafiikan luominen pitää sisällään. Hyvä grafiikka on monen osa-alueen summa, aina ennakkosuunnittelusta värimäärityksiin ja tiedoston julkaisumuotoon asti. Opinnäytetyön kohteena oleva grafiikka on suurimmilta osin vektorigrafiikkaa, joten vektorit ja erityisesti Illustrator-piirto-ohjelma ovat erittäin tärkeitä.

Opinnäytetyössä käydään myös läpi Adoben graafisia ohjelmistoja, joita opinnäytetyötä tehdessä on käytetty. Käytössä olleet ohjelmistot ovat Adoben InDesign, Illustrator sekä PhotoShop. Täyttä käyttöohjeistusta opinnäytetyö ei kyseisille ohjelmille anna, mutta käsittelee niiden ominaisuuksia graafisen suunnittelun ja grafiikan tuottamisen osalta.

Lopputuloksena on kokonaisuus partioleirin graafisten tarpeiden täyttämisestä sekä yleinen katsaus graafisen suunnittelun maailmaa koskevista aiheista.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Business Information Systems
Specialisation Option of Digital media

MATTILA, SATU:
Graphic Design and Event Marketing Graphics
Case Ilves 13

Bachelor's thesis 39 pages, appendices 3 pages
May 2014

The practical part of the thesis was to examine the district camp Ilves 13 through marketing activities, focusing on the needs of the graphics. Ilves 13 is Häme patrol circuit's summercamp, which was held in the summer of 2013 in Evo, Hämeenlinna. Häme patrol district is also the mandator of the thesis. For a district camp, it is important to achieve a target number of participants, and get the graphics to be good enough to catch the target groups interest.

Taking into account of the needs of the district camps graphics was carried out separately for graphical instructions, document models, logos for different areas, as well as other marketing assistant partitions.

The district camp graphics in addition to the thesis will also take place in different areas of graphic design, and important points to note, that the creation of graphics entails. Good graphics are part of a wide-range performance, from pre-design to color specifications, and file formats until the release. Most of the graphics used on thesis are vector graphics, so the vectors and, in particular Illustrator -drawing program are important things in the thesis.

The thesis also handles the Adobe graphic softwares that have been used during the project. The available softwares are Adobe InDesign, Illustrator and PhotoShop. Thesis does not present complete guidelines for the use of the programs, but handles the features about generating graphics and graphic design.

The result is ensemble about filling the graphic needs of scout camp, as well as a general overview of the graphic design's issues.

Keywords: graphic design, vector graphics, event marketing.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	GRAFIikka	7
2.1	Graafinen suunnittelu.....	7
2.2	Graafisen suunnittelun ohjelmistot	7
2.2.1	Adobe PhotoShop	9
2.2.2	Adobe Illustrator	12
2.2.3	Adobe InDesign	14
2.3	Digitaalinen grafiikka	17
2.3.1	Tiedostomuodot	18
2.3.2	Kuvan koko ja resoluutio	20
2.3.3	Värit ja bittisyys	21
2.3.4	Vektorigrafiikka	22
3	CASE: ILVES 13	23
3.1	Hämeen partiopiiri	23
3.1.1	Mitä on partio?	23
3.1.2	Hämeen partiopiirin piirileiri Ilves 13.....	24
3.2	Ilves 13 - Graafiset tarpeet.....	24
3.3	Graafinen ohjeistus	24
3.4	Asiakirjamallit ja PowerPoint-pohjat.....	25
3.5	Logot.....	27
3.5.1	Leirin logo.....	27
3.5.2	Leirin sisäiset logot	28
3.6	Muut markkinointimateriaalit	30
3.6.1	Ennakkomarkkinointi.....	30
3.6.2	Leiriläisen kirja	31
3.6.3	Muut	32
4	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	33
	LÄHTEET.....	35
	MUUTA APUNA KÄYTETTYÄ MATERIAALIA	36
	LIITTEET	37
	Liite 1. Hämeen Partiopiirin piirileiri Ilves 13 Graafinen ohjeistus	37

1 JOHDANTO

Partion piirileirin markkinointi on kokonaisvaltainen projekti, joka alkaa jo reilusti yli vuosi ennen leirin toteutusajankohtaa. Kohderyhmän suurin osa koostuu nuorista, ja nuorien henkilöiden innostaminen leirille mukaan saattaa koitua välillä ongelmalliseksi. Tästä syystä markkinointiin ja sen ominaisuuksiin on kiinnitettävä huomiota hyvissä ajoin. Hyvä markkinointi vaatii tuekseen hyvät ja yhtenäiset grafiikat antamaan tapahtumalle näkyvyyttä ennakkoon, sekä myös tuomaan ilmettä ja visuaalisuutta tapahtuman aikana.

Opinnäytetyön aihe löytyi, kun Ilves 13-piirileirin viestinnässä vapaaehtoisena toiminut ystäväni soitti heillä olevan tarvetta päägraafikolle. Toimitettuani heille koosteen työnäytteistäni, oli pesti minun. Hämeen Partiopiirin piirileiri Ilves 13 keräsi kesällä 2013 liki 4000 partiolaista Hämeenlinnan Evolle viettämään reilun viikon ajaksi elokuvateemaista partioleiriä. Partio on minulle tuttu aihe, sillä olen ollut melkein syntymästäni asti partioharrastuksen mukana. Jo parin viikon iässä äitini kantoi minua mukanaan partiotapahtumissa, joten harrastus on ollut elämässäni jo yli kahdenkymmenen vuoden ajan. Olen myös aina ollut kiinnostunut graafisesta suunnittelusta ja grafiikoiden tuottamisesta, ja vaikka näin monimuotoista työtä en ole ennen kontolleni ottanut, en raaskinut kieltäytyä tarjouksesta. Halusin kehittää omia taitojani ja oppia pitämään näinkin laaja-alaisen tehtävän täydessä hallinnassani. Tietenkin tahdoin hyötyä tehtävästi opiskelujeni osalta, joten muunsin työtehtävästä itselleni opinnäytetyön aiheen.

Opinnäytetyön tarkoituksena on toimeksiannon osalta kehittää piirileirin markkinointimateriaalia ja luoda yhtenäisiä graafisia osioita kantaen leirin viestinnän sisällä nimikettä päägraafikko. Tehtäväalueenani toteutin useita logoja, ja suunnittelin sekä toteutin suppean graafisen ohjeistuksen koko viestinnän käyttöön. Myös viestinnän apuna toimiville erillisille osioille, kuten asiakirjapohjille oli tarvetta. Toimeksiannon pohjalta työni koostumus on melko irtonainen, sillä tehtäväalueeni ei rajoittunut pelkästään yhden tietyn tuotteen täysivaltaiseen kehittämiseen, vaan tehtävänä oli tuottaa monta pientä komponenttia tukemaan isoa kokonaisuutta. Opinnäytetyöni syventyy tuottamieni tapahtuman markkinointigrafiikoiden lisäksi yleisesti graafisen suunnittelun ja toteutuksen käytäntöihin. Työssä kerrotaan, minkälaisia ohjelmistoja tehtävä vaatii, ja mitä asi-

oita graafisessa suunnittelussa ja grafiikoiden tuottamisessa tulee tekijän ottaa huomioon.

Tavoitteena oli siis luoda Ilves 13 -piirileiriä mahdollisimman hyvin tukevia graafisia elementtejä, jotka kantaisivat aina leirin ennakkomarkkinoinnista jälkimarkkinointiin saakka. Myös hyöty tulevien piirileirien markkinoinnin ja grafiikoiden suunnittelussa on osa opinnäytetyön tavoitetta. Hämeen Partiopiiri sai opinnäytetyön myötä käyttöoikeudet tehtyihin grafiikoihin, ja voi siis jatkossakin hyödyntää niitä leirimarkkinoinnissa ja muissa markkinointitarkoituksissa. Opinnäytetyöstä voi mahdollisesti olla hyötyä myös muille partiopiireille, mikäli ne kaipaavat tukea ja esimerkkiä leirin markkinointigrafiikoiden suunnitteluun ja toteutukseen.

Opinnäytetyössä apuna on käytetty Internetistä löytyneitä tutoriaaleja, sekä muutamaa eri kirjallisuuden lähdettä. Virallisten lähteiden määrä on vähäinen, sillä moni opinnäytetyössä esiin tuleva asia on itse opittua tai muulla tavalla tietoon saatua. Opinnäytetyön asioita on kuitenkin tullut opiskeltua useammastakin eri kirjasta, jotka eivät kuitenkaan olleet virallista lähdemateriaalia. Aiheesta löytyy valtavasti sekä verkkoaineistoja että painettua kirjallisuutta.

2 GRAFIIKKA

2.1 Graafinen suunnittelu

Graafinen suunnittelu on tiivistetysti sanottuna ulkoasun suunnittelua. Graafisen suunnittelun työnjälkeä näemme jokapäiväisessä elämässämme paikoissa, joihin emme välttämättä edes kiinnitä huomiota. Jokainen kyltti, merkki, mainos ja etiketti on käynyt läpi jonkintasoisen graafisen suunnittelun prosessin ennen pääsyään ihmisten katseiden alle.

Graafisen suunnittelun prosessi rajoittuu työelämässä harvoin vain yhdelle henkilölle. On hyvin tavanomaista, että prosessin suunnittelua tehdessä työt jakautuvat useammalle henkilölle. Huomioon on kuitenkin otettava kaikki aina kohderyhmästä formaatteihin ja värillisyydestä laatuun asti. Graafisen tuotteen tekeminen, kun tavoitteena ei ole pelkästään kuvan tuottaminen, on laaja-alaisen prosessin pieni osa.

Graafinen suunnittelu vaatii tekijältään visuaalista silmää ja hahmotuskykyä. Graafista suunnittelua ei välttämättä toteuta aina virallinen graafinen suunnittelija, vaan työnimikkeitä graafikko tai AD käyttävät henkilöt ovat myös hyvin läheisessä suhteessa graafisen suunnittelun kanssa.

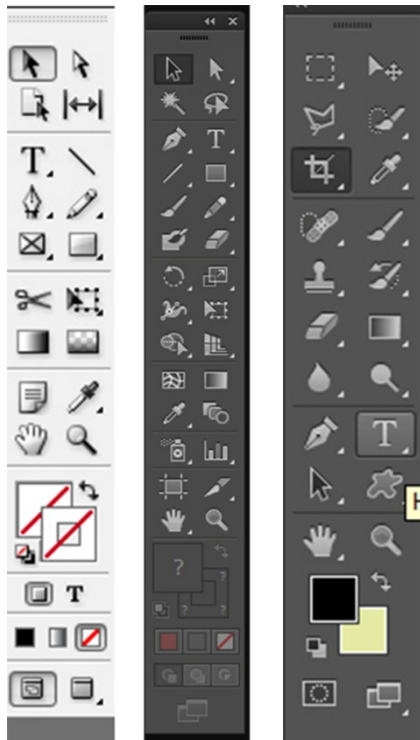
2.2 Graafisen suunnittelun ohjelmistot

"Ohjelmat, eli sovellukset, toimivat tulkkina prosessorin ja ihmisen välillä. Niiden avulla koodataan ihmisen käskyt binääriluvuiksi ja esitetään tapahtunut laskutoimitus näytöllä, ihmisen ymmärtämässä muodossa" (Sumiloff 2000, 18)

Graafisen suunnittelun ohjelmistoja on nykyään markkinoilla yllättävän paljon. Markkinajohtopaikasta taistelevat kuitenkin Adobe Systemsin sovellukset, joita käytin ahkerasti toteuttaessani toimeksiannon tehtäviä. Adoben ohjelmistot kommunikoivat loistavasti keskenään, mikä helpottaa tiedostojen siirtämistä ohjelmasta toiseen. Työskentelyn kannalta kyseinen toiminta säästää erittäin paljon aikaa.

Adoben ohjelmistot ovat myös toiminnallisuuksiltaan ja käyttöliittymiltään samankaltaisia, mikä helpottaa ohjelmistojen käytön oppimista. Käyttöliittymien yhteisiin peruspilareihin kuuluvat valikkorivi, ohjauspaneeli, työkalut sekä paneeliryhmät. Kuvassa 1 nähtävät työkalupalkit ovat keskenään hyvin samankaltaisia, sekä käyttävät työkaluisaan samanlaisia nimityksiä. Graafisen alan käyttöön Adobella on tarjota Creative Suit-paketti, joka sisältää PhotoShopin, InDesignin ja Illustratorin lisäksi myös Dreamweaver-, Flash- ja Acrobat Pro-ohjelmistot.

Adobe ohjelmistoista on tehty monta eri versiota vuodesta 1988 lähtien. Tuorein versio perinteisestä viime vuosien Creative Suit mallistosta on CS6. Tämän jälkeen Adobe on kehitellyt myös CC-versioita, jotka helpottavat verkottumisen ja töiden jakamisen Adoben Creative Cloud -pilvipalvelussa. (Adobe, 2014)



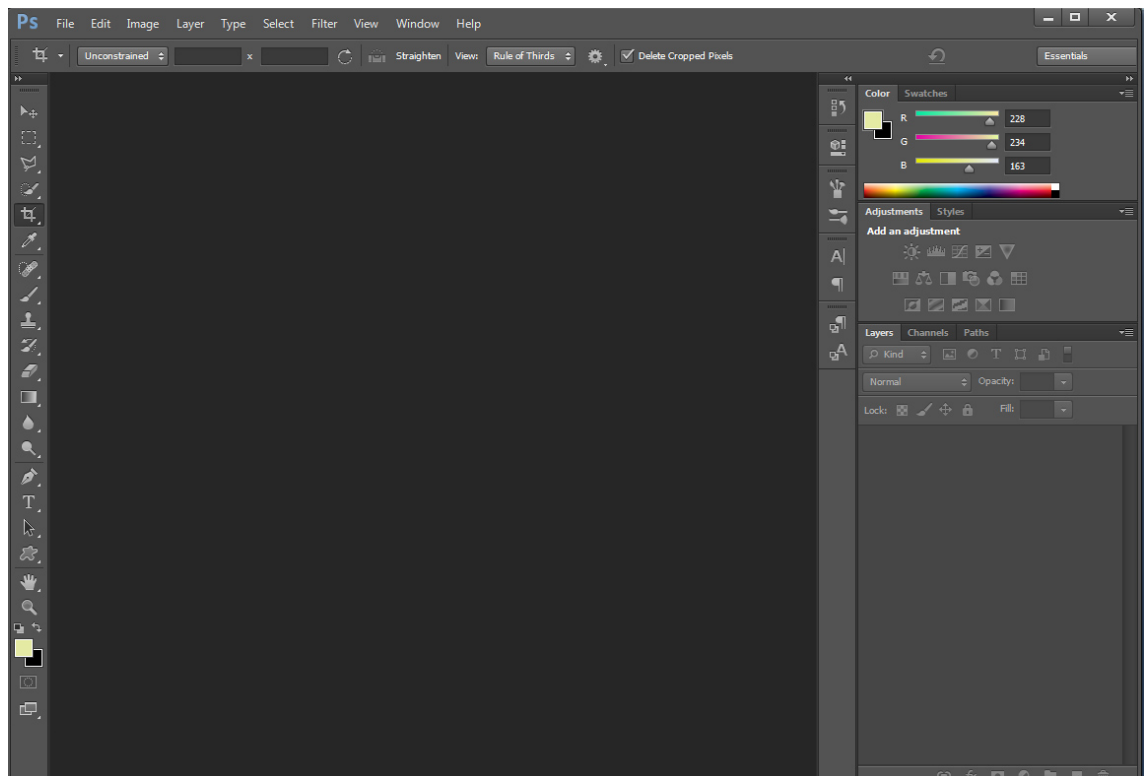
KUVA 1. Ohjelmistojen työkalupalkit, järjestyksessä InDesign CS5, Illustrator CS6 ja PhotoShop CS6 (InDesign CS5 2014; Illustrator CS6 2014; PhotoShop CS6 2014, kuvakaappaukset)

Opinnäytetyötä toteuttaessa käytössä on ollut Adoben ohjelmistoista CS5- ja CS6-versiot.

2.2.1 Adobe PhotoShop

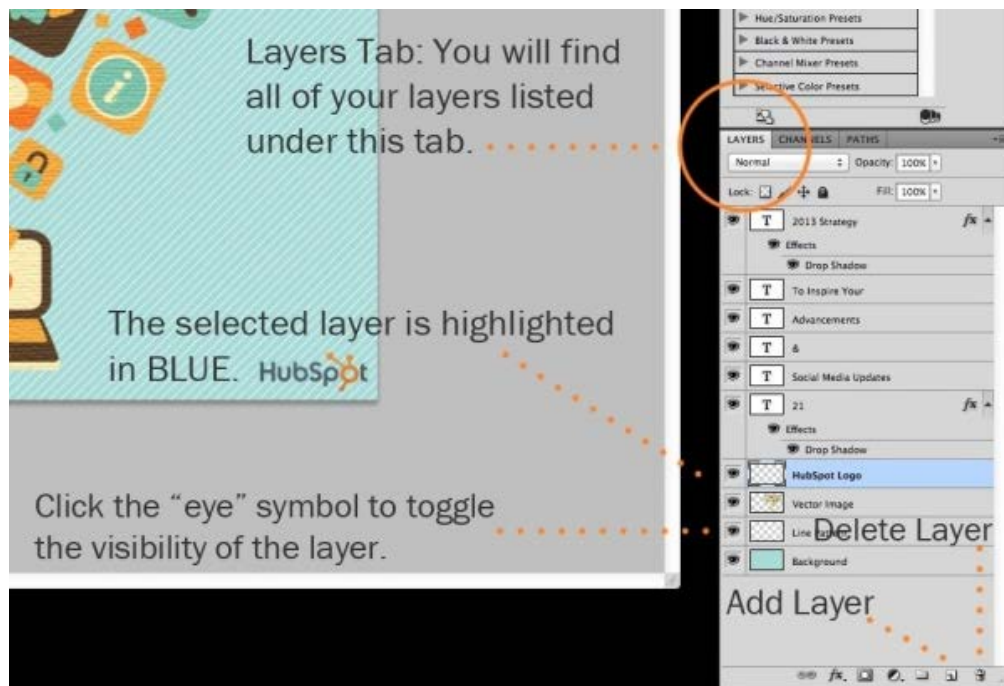
Adobe PhotoShop on Adobe Systemsin kuvankäsittelyyn erikoistunut ohjelmisto. Se on tämänhetkinen markkinajohtaja kuvankäsittelyohjelmistojen alueella. PhotoShop on ensisijaisesti suunniteltu kuvien muokkaamiseen painotuotantoon, mutta nykyään sitä käytetään laaja-alaiseen digitaaliseen kuvankäsittelyyn. PhotoShopilla luodut tiedostot tunnistaa .PSD-päätteestä, mutta PhotoShopilla luodut dokumentit voidaan tallentaa myös lukuisiin muihin tiedostomuotoihin. Yleisimpänä näistä ovat JPEG- ja PDF-tiedostomuodot. Jos tiedosto tallennetaan PhotoShopissa muuhun kuin PSD-muotoon, tiivistyy tällöin kuvassa olevat eri tasot yhdeksi dokumentiksi. Tämän jälkeen kuvan eri tasoilla olleita elementtejä ei voi enää liikutella itsenäisesti ja muokkausmahdollisuudet vähenevät. Siksi on hyvä aina säilyttää olemassa oleva PhotoShop-tiedosto mahdollisten muutoksien varalta, vaikka lopullisen dokumentin haluttaisiinkin olevan jotakin muuta tiedostomuotoa.

PhotoShopin käyttöliittymä (kuvassa 2) on ensikatsojalle monimutkaisen näköinen, mutta pienen käytön jälkeen lähes kaikki painikkeet tulevat helposti tutuiksi. PhotoShopin käyttöliittymää pystyy hyvin muokkaamaan itselleen sopivaksi. Näkyvillä olevat valintaikkunat ja työkalut voi itse määritellä, jotta tekemisestä tulee käyttäjälle mahdollisimman helppoa.



KUVA 2. Adobe PhotoShopin käyttöliittymä (PhotoShop CS6 2014, kuvakaappaus)

PhotoShop on loistava työkalu valokuvien jälkikäsittelyyn ja manipulointiin, mutta myös yksinkertaiseen grafiikan luomiseen. Yksi PhotoShopin hyödyllisistä ominaisuuksista on Layereiden, eli tasojen (kuva 3), käyttö. Vastaavanlaisesti taso löytyvät myös muista Adoben ohjelmista. Mikäli muokattavassa tai luotavassa kuvassa on useammasta elementistä koostuvia osia, ne kannattaa muokkauksen helpottamiseksi jokainen sijoittaa omalle tasolleen. Tasoja käytettäessä käyttäjä pystyy helposti piilottamaan tai lukitsemaan jonkin tasolla olevan elementin esimerkiksi muokatessaan yleisesti muuta aluetta, mutta halutessaan jättää kyseinen osa koskemattomaksi. Layereilla olevat elementit ovat helposti muunneltavissa ja liikuteltavissa vaikuttamatta muuhun kokonaisuuteen.



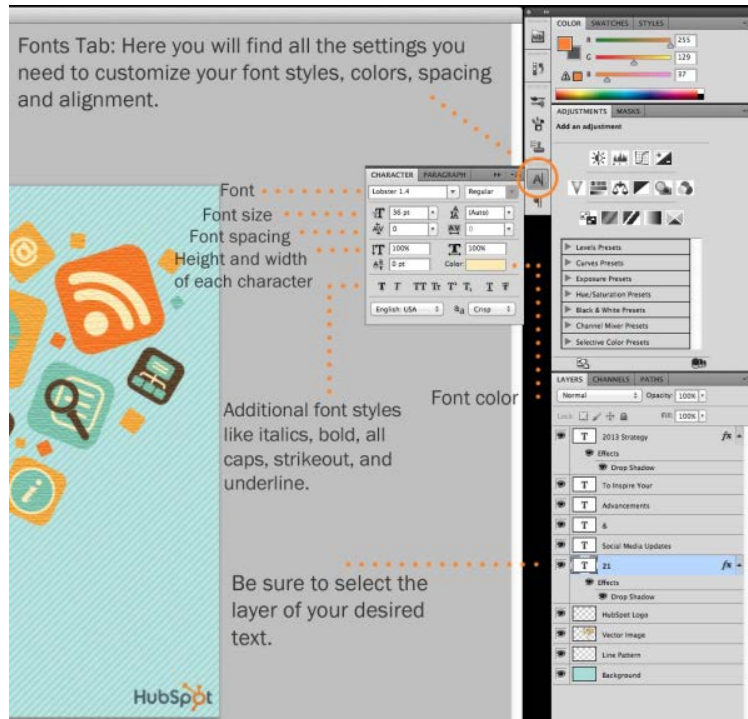
KUVA 3. Layerien eli tasojen käyttö PhotoShopissa (Wong 2013)

Elementtien liikuttaminen ja kääntelevminen PhotoShopissa on tehty pikanäppäinten avulla helpoksi. Mikäli elementit ovat omilla tasoillaan, pystyy esimerkiksi Free Transform Toolin (pikanäppäinyhdistelmä Ctrl+T) avulla helposti siirtämään valitun tason sisältämän elementin muokkaustilaan, jossa voidaan vaikuttaa sen kokoon ja asetteluun (kuva 4).



KUVA 4. Free Transform-työkalu (Wong 2013)

Vastaavasti tekstien luominen ja muokkaaminen on tehty PhotoShopissa helpoksi. Kuvassa 5 näkyvä Character-valikko löytyy usein käyttöliittymän perusnäkymästä jo valmiina, mutta sen saa näkyviin myös Window > Character-polun takaa. PhotoShop luo uudet tekstit aina automaattisesti omille tasoilleen, mikä helpottaa tekstielementtien siirtämistä ja muokkaamista jälkikäteen.

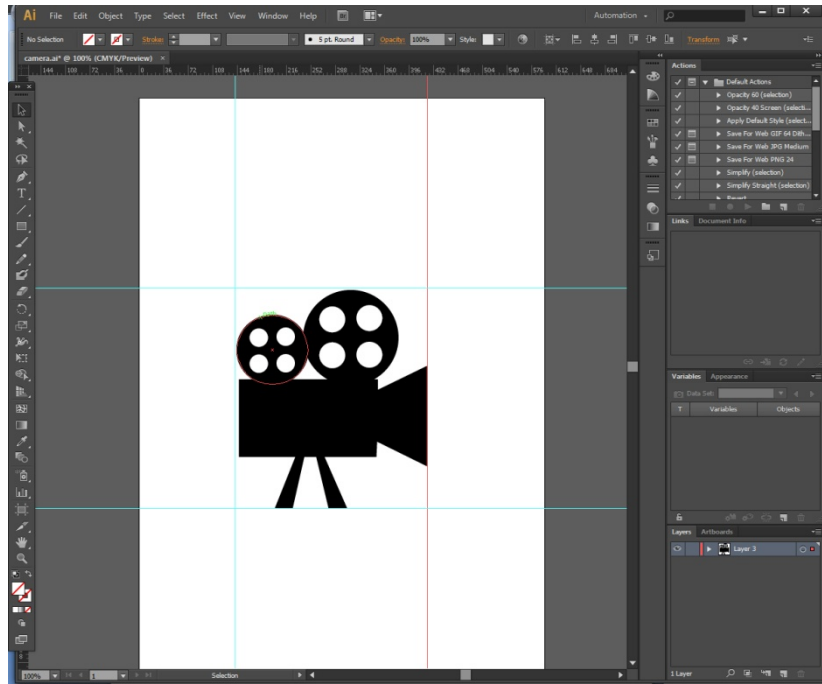


KUVA 5. Tekstityökalun käyttö (Wong 2013)

PhotoShop taipuu oikeassa käsittelyssä laaja-alaiseen kuvamanipulaatioon ja grafiikan luomiseen sekä palvelee käyttäjänsä sujuvasti. Internet on täynnä erilaisia ohjevideoita ja sivustoja, joiden avulla aloittelijakin voi kehittyä pienessä ajassa taitavaksi kuvankäsittelijäksi.

2.2.2 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator on vektorigrafiikkaohjelma ja yksi graafisen suunnittelijan tärkeimpiä työkaluja. Se on yksi tehokkaimmista vektorien piirtämiseen luoduista ohjelmistoista. Illustrator on käytettävyydeltään ja työkaluiltaan hieman monimutkaisempi, kuin esimerkiksi PhotoShop, mutta taipuu pitkäaikaisessa käytössä sulavasti kaikkeen, mitä tekijä voi vaatia. Illustratorin käyttöliittymä (kuva 6) vastaa ulkoasultaan ja asettelultaan paljon PhotoShopin käyttöliittymää.

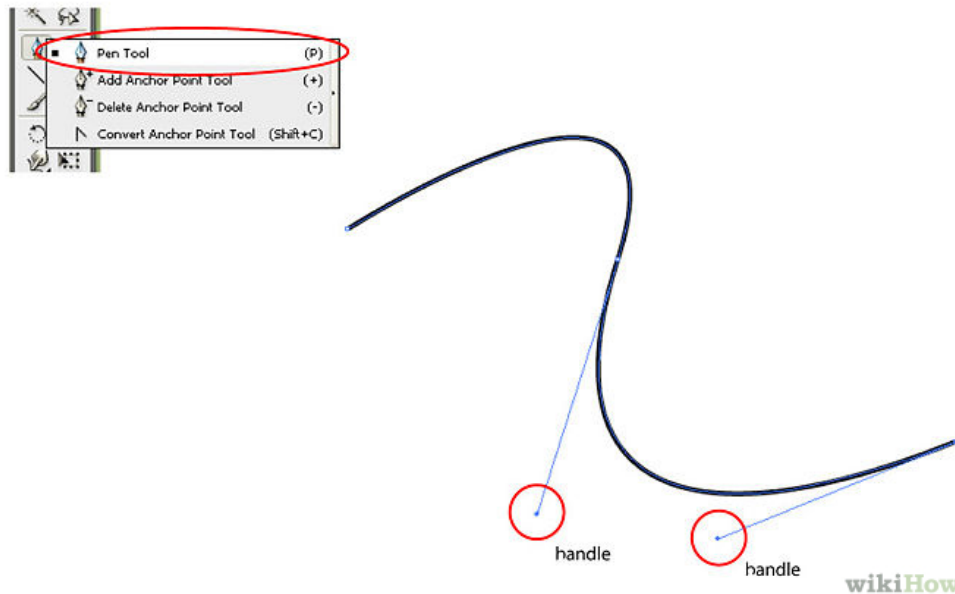


KUVA 6. Adobe Illustratorin käyttöliittymä (Illustrator CS6 2014, Kuvakaappaus)

Illustratorilla luodut tiedostot tunnistaa helposti AI-päätteestä. Illustrator avaa ja käsittelee PS-, EPS- ja PDF-tiedostoja sekä useita muita PostScript-sivunkuvauskieleen perustuvia tiedostomuotoja. Useissa tapauksissa ohjelmaa käytetäänkin tiedostojen avaamiseen ja muokkaamiseen, vaikka itse ohjelmaa ei käytettäisikään varsinaisessa tuotannossa. (Kauppinen 2013)

"Illustratorissa on kaikkiaan noin 40 paneelia, joista vain osa on näkyvillä ohjelman oletusnäkymässä. Paneelit avataan ohjelman Window -valikon kautta. Käyttäjän kannattaa poistaa käytöstä kaikki turhat paneelit ja aktivoida tarpeelliset. Hyvän kokoonpanon löytyessä kannattaa se tallentaa omaksi työtilaksi." (Kauppinen 2013)

Illustratorin avulla käyttäjä pystyy luomaan vektorigrafiikkaa suoraan alkutekijöistä. Ilves 13 -leirin vektorigrafiikoiden luonnissa työkaluista kovimmassa käytössä oli piirtotyökalu eli PenTool (pikavalinta P). Kyseisen työkalun avulla käyttäjä pystyy tukipisteiden ja näistä lähtevien kahvojen avulla helposti luomaan haluamansa muotoisia elementtejä tai piirtää tarkkoja kuvioita. Kuvassa 7 havainnollistetaan kaarien luominen kynätyökalulla käyttäen tukipisteiden kahvoja.



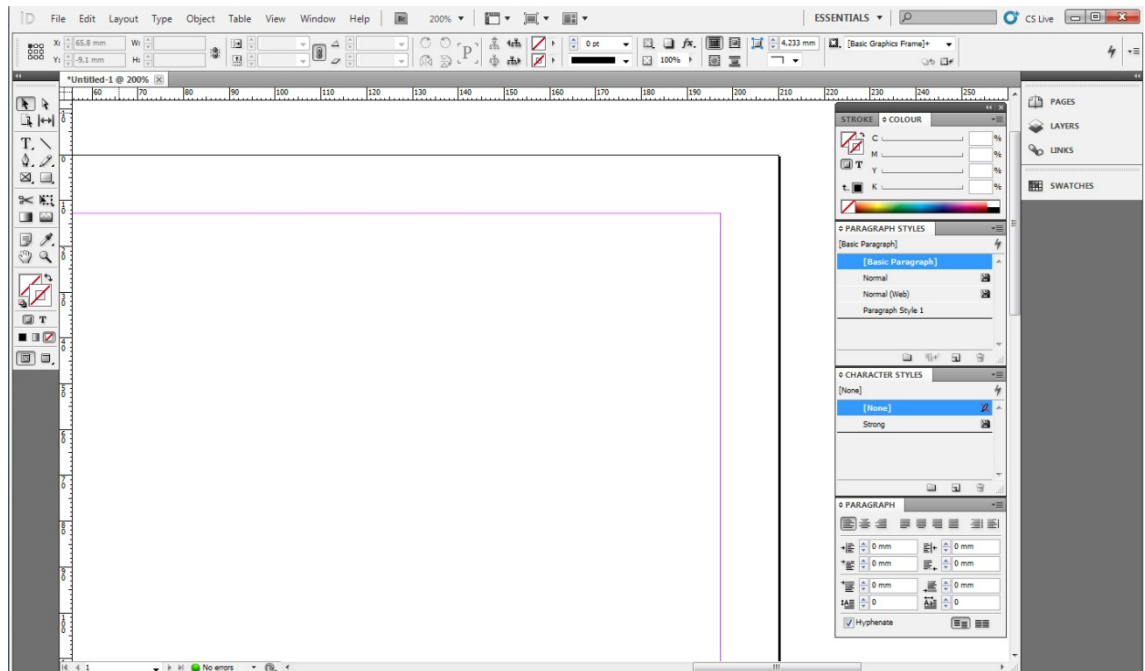
KUVA 7. Pen toolin avulla luotu kaari (How to Use Adobe Illustrator PenTool 2014)

Illustratorin avulla käyttäjä voi myös luoda näyttäviä piirroksia ja 3D-elementtejä. Tässä opinnäytetyössä käyttö kuitenkin rajoittui yksinkertaisten ja pelkistettyjen vektorigrafialla toteutettujen logojen alueelle.

2.2.3 Adobe InDesign

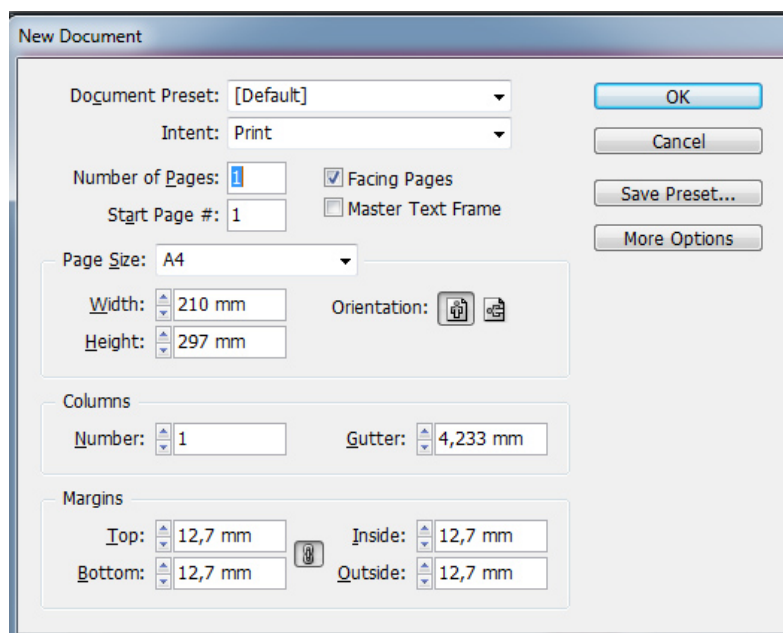
Adobe InDesign on Adoben oma taitto-ohjelma julkaisujen valmistamiseen. InDesign on yleisesti käytettynä sanoma- ja aikakauslehtien taitossa, mutta myös esitteiden ja julisteiden teossa se on hyvin yleinen työväline. InDesignilla luodut tiedostot tunnistaa helposti päätteestä INDD.

Taitto-ohjelmana InDesign on nopeakäyttöinen ja looginen ohjelma, jonka käyttöliittymä (kuvassa 8) on käyttäjälle mieluista usein siksi, että aiempi käyttökokemus Adoben muista ohjelmistoista helpottaa sen oppimista.



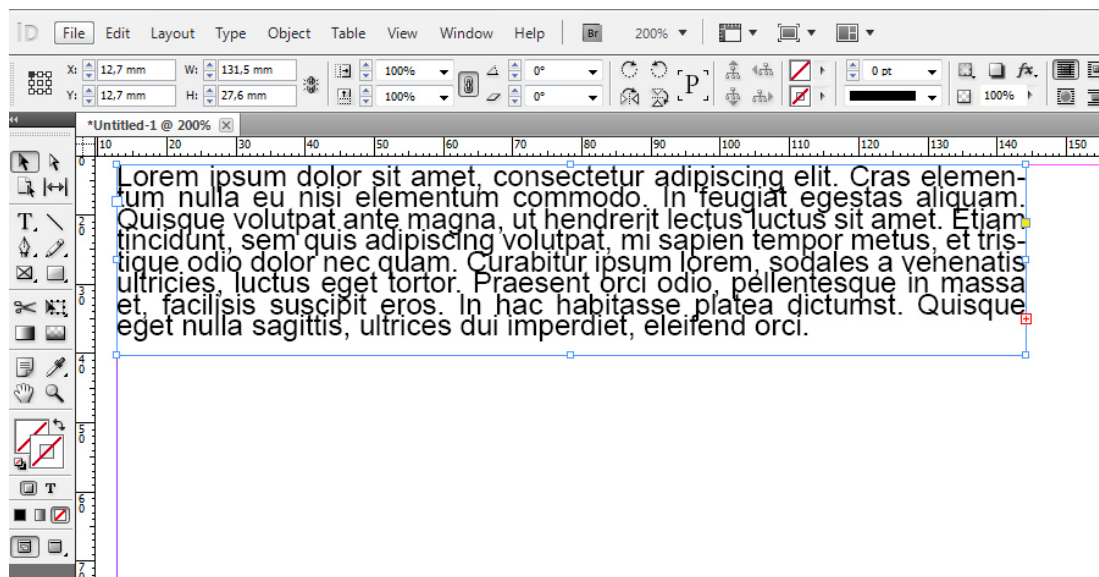
KUVA 8. Adobe InDesign -käyttöliittymä (InDesign CS5 2014, kuvakaappaus)

InDesignia käyttäessä on hyvä ottaa huomioon muutama taittoon vaikuttava perusasia. Uuden dokumentin luontivaiheessa InDesign pyytää käyttäjää valitsemaan luotavan aineiston sivumäärät ja koot, sekä suuntauksen (kuva 9). On tärkeää huomioida heti alkuvaiheessa, mihin tarkoitukseen dokumenttia on luomassa, jotta se ei tuota myöhemmissä työvaiheissa ongelmia.



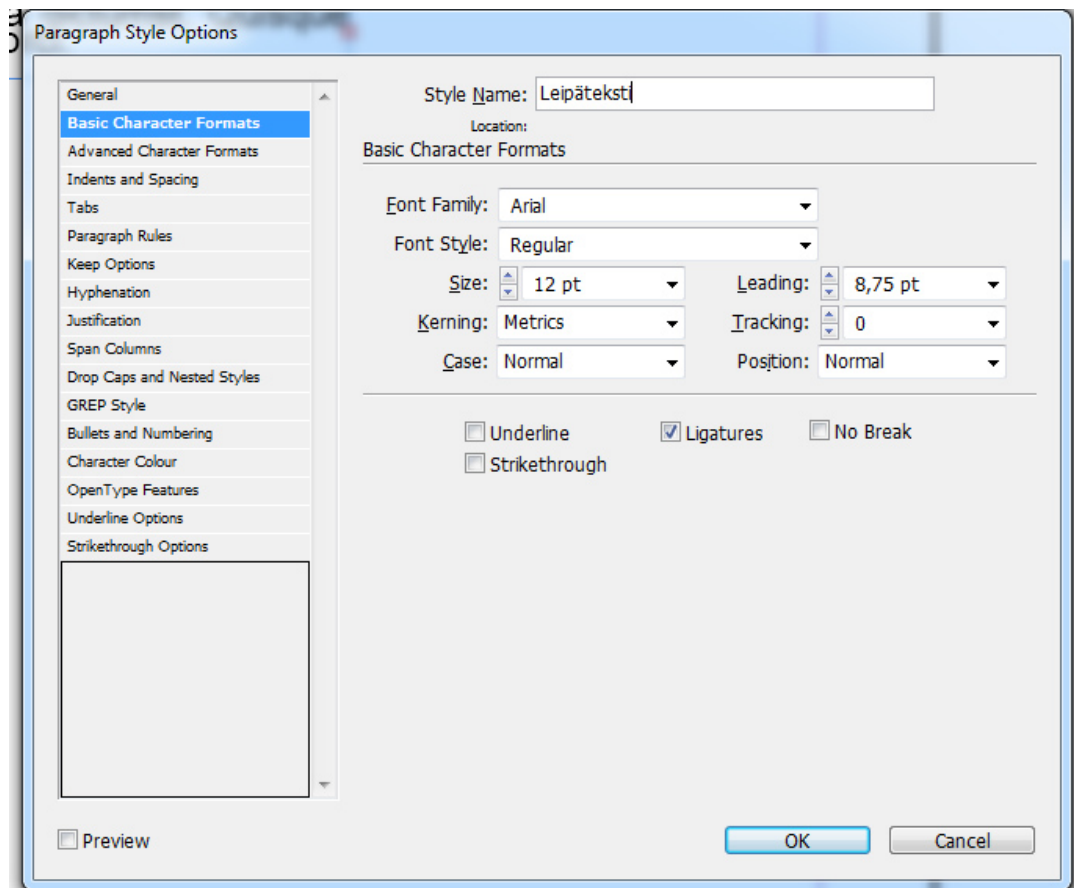
KUVA 9. Uuden dokumentin luominen InDesignissa (InDesign CS5 2014, kuvakaappaus)

InDesigniin pystyy helposti tuomaan Place (Ctrl + D) -toiminnolla esimerkiksi muissa Adobe'n ohjelmistoissa luotuja elementtejä, kuten kuvia tai vektorigrafiikkaa. Myös tekstin tuominen InDesigniin toimii samalla tavalla. InDesign ei kuitenkaan ole soveltuva varsinaiseen tekstinkäsittelyyn, ja siksi onkin suositeltavaa luoda tekstit erikseen siihen sopivalla ohjelmalla, kuten Wordilla. Mikäli haluttu teksti on jo valmiiksi kirjoitettu esimerkiksi Word-dokumenttiin, helpottaa sen tuominen InDesigniin yhtenä elementtinä taittamista. Place-toimintoa käyttäen haettu teksti voidaan sijoittaa ja jaksottaa dokumenttiin haluamallaan tavalla. Mikäli tuotu teksti ei mahdu sille tehtyyn kehykseen, ilmoittaa tekstikehys siitä punaisen plusmerkin avulla (kuva 10).



KUVA 10. Tekstikehys InDesignissa (InDesign CS5 2014, kuvakaappaus)

InDesignissa taittoa helpottaakseen on hyvä luoda valmiita tekstityylejä. Mikäli dokumentissa on tarkat määritelmät leipätekstille ja otsikoille, helpottavat valmiit tekstityylit näiden asettelemista. Tekstityyliä luodessa voidaan määrittää fontti, fonttikoot sekä muut tekstiin vaikuttavat tekijät (kuva 11).



KUVA 11. Uuden tekstityylin luominen (InDesign CS5 2014, kuvakaappaus)

Tekstien ja kuvien tuominen ja asettelu on käyttäjälle hyvin yksinkertaista ja nopeaa, mikäli dokumentin asetukset ja valmistelut on tehty etukäteen hyvin kuntoon. Valmiit tekstityylit ja kuvakehykset nopeuttavat dokumentin asettelua huomattavasti. Ilves 13 -piirileirin graafinen ohjeistus (liite 1) on taitettu InDesignia käyttäen.

2.3 Digitaalinen grafiikka

"Digitaalinen tarkoittaa sitä, että informaatio käsitellään binäärilukuina, 0/1-lukupareina" (Sumiloff 2000, 10). Kun grafiikka on toteutettu tietoteknisellä laitteella, voidaan sitä kutsua digitaaliseksi grafiikaksi. Grafiikan tieto on tällöin koodattu binääriluvuksi.

2.3.1 Tiedostomuodot

Graafisien tuotteiden tiedostomuodot vaihtelevat niiden käyttötarkoituksen mukaan. Esimerkiksi painotuotteet ja verkkografiikat vaativat erilaiset tiedostomuodot, sillä niiltä vaadittu laatu ja koko ovat täysin erilaisia keskenään. Tiedostomuotoja valittaessa on otettava huomioon, minkälaisella alustalla, ja mihin tarkoitukseen lopullista tuotetta käytetään, jotta sen laatu ja koko vastaisivat odotuksia ja palvelisivat käyttäjiänsä oikealla tavalla.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) on erityisesti käytetty valokuvissa. JPEG on kuvien pakkaustapa erilaisille tiedostomuodoille. Se hävittää kuvasta sellaisia yksityiskohtia, jotka eivät ole helposti ihmissilmän havaittavissa lähinnä vähentämällä värien määrää pikseleissä. JPEG-tiedostot ovat kooltaan huomattavasti pienempiä, kuin esimerkiksi TIFF-tiedostot. JPG on käytännöllinen esimerkiksi Internet-käytössä, kun tiedostokoko ja latausaika halutaan saada mahdollisimman pieneksi.

GIF (Compuserve Graphic Interchange Format) on kuvatiedostomuoto, jonka värien määrä on rajoitettu maksimissaan 256 väriin. Tiedostomuoto tukee läpinäkyvyyttä, ja tietokoneella tuotetuista grafiikkatiedostoista tulee melko pienikokoisia laadun kärsimättä. GIF-muotoa käytetään yleensä grafiikan, painikkeiden ja tekstielementtien esittämiseen Internetissä. Rajoitetun värimääränsä takia GIF ei kuitenkaan sovellu valokuvien esittämiseen, eikä painojulkaisuihin. GIF:iltä löytyy myös versio, joka mahdollistaa pienen animaation teon.

TIFF (Tagged Image File Format) on yleisin ammattigrafiikassa ja julkaisussa käytetty tiedostomuoto. TIFF tukee kaikkia yleisimpiä väritiloja säilyttäen samalla kuvan koko informaation. TIFF-kuvatiedostot ovat kooltaan hyvin suuria, joten ne eivät sovellu Internet-käyttöön. Selaimet eivät edes osaa näyttää TIFF-formaatin tiedostoja. Nykyään muunlaiset järjestelmät kuitenkin tukevat myös yleisesti pakattuja muotoja, jolloin tiedoston koko pienenee huomattavasti.

PNG (Portable Network Graphics) on valmistajista riippumattomaksi kehitelty bittikarttaformaatti, jota käytetään verkkojulkaisuissa. PNG ei ole vielä kovin yleisesti käytetty tiedostomuoto. PNG kehitettiin korvaajaksi hieman vanhentuneelle ja patenttien rajoittamalle GIF-formaatille. PNG ei kuitenkaan tue animaatiota, niin kuin GIF.

PDF (Portable Document Format) on Adoben kehittämä tiedostomuoto. Kyseinen tiedostomuoto toimii lähes jokaisessa laiteympäristössä. PDF-tiedostoja voidaan lukea ilmaisella Adobe Reader -ohjelmalla. Tiedostomuoto voi sisältää vektori- ja bittigrafiikkaa sekä tekstielementtejä. PDF mahdollistaa dokumentin avaamisen missä tahansa koneessa ilman, että käytössä on dokumentin luontiin käytettyä ohjelmaa tai kirjasimia. PDF perustuu ammattitulostimissa käytettävään PostScript -sivunkuvauskieleen, ja tästä syystä kirjapainot ja mainostoimistot ovat omaksuneet formaatin käyttöönsä painettavien töiden siirtoon. PDF-tiedostot ovat usein suhteellisen pienikokoisia.

SVG (Scalable Vector Graphics) on kaksiulotteinen vektorikuvien kuvauskieli. SVG tukee kolmea erilaista graafista objektia. Nämä ovat vektorikuvat, rasteri- ja digitaalikuvat, sekä tekstit. Kuvissa on mahdollista esittää myös liikettä. SVG:llä voidaan kuvata vektorigrafiikkaa, bittikarttakuvia ja tekstiä samassa dokumentissa. SVG ei ole vielä kovin yleisesti käytetty tiedostomuoto.

PSD, eli PhotoShop Documents, on nimensä mukaisesti PhotoShopilla luodun dokumentin oletustiedostomuoto. PSD-tiedosto säilyttää kaikki kuvankäsittelyohjelmassa toteutetut ominaisuudet, kuten tasot, tehosteet sekä maskit. Myös muut Adobe ohjelmat osaavat lukea ja avata PSD-tiedostoja säilyttäen niiden ominaisuudet. PSD-muodossa voidaan tallentaa 16 bittiä kanavaa kohti sisältäviä tiedostoja tai 32 bittiä kanavaa kohti sisältäviä HDR-tiedostoja. (Adobe, 2014)

AI-tiedosto on Adobe Illustratorin dokumenttien oletustallennusmuoto. Kyseinen tiedostomuoto toimii samoin tavoin Adobe muiden omien tiedostomuotojen kanssa, eli sen avulla voidaan säilyttää kaikki dokumenttiin Illustratorissa toteutetut ominaisuudet tasosta ja maskeihin ja polkuihin saakka. (Adobe, 2014)

INDD on lyhenne sanoista InDesign Document. INDD on InDesignilla luodun dokumentin oletustiedostomuoto. Samoin kuin muutkin Adoben ohjelmistojen tiedostomuodot, INDD säilyttää dokumentissa ohjelmalla luodut ominaisuudet, kuten tasot ja tehosteet. (Adobe, 2014)

2.3.2 Kuvan koko ja resoluutio

Digitaalisessa kuvassa informaatio ilmaistaan usein binäärilukuina, ja tämän vuoksi kuva on jaettava kuva-alkioihin, eli pikseleihin. Yksittäisessä kuvassa kaikki pikselit ovat saman kokoisia ja muotoisia, neliömäisiä. Ainoa pikselin toisistaan erottava ominaisuus on väri. Digitaalisesta kuvasta käytetään myös nimitystä bittikartta, koska eri väristen pikseleiden sijainnilla bittikartassa ilmaistaan kuvan sisältö.

Kuvan koko määräytyy pikseleiden määrän mukaan. Resoluutio tarkoittaa pikseleiden suhdetta johonkin mittaan. Tätä kutsutaan myös pikselitiheydeksi. Pikselitiheys voi olla pikseleitä tuumalle (pixels per inch, PPI), pikseleitä sentille (pixels per cm, PPCM) tai pikseleitä millimetrille (pixels per mm, PPMM). Mitä isompi kuvan resoluutio on, sitä tarkempi kuva. (Sumiloff, 2000, 25)

Resoluutio tulee ottaa huomioon myös kuvan käyttötarkoituksen mukaan. Isompi resoluutio toki tekee kuvasta tarkemman, mutta ei palvele kaikkia käyttötarkoituksia. Esimerkiksi tietokoneen näytöllä yleisimmät resoluutioarvot ovat 72ppi ja 96ppi. Tällöin esimerkiksi WWW-grafiikkaa ei kannata julkaista kyseisiä arvoja suuremmilla resoluutioilla, ettei se ole turhaan liian raskas tiedostokooltaan. Liian raskas tiedostokoko WWW-grafiikoissa vaikuttaa suuresti kuvan latausnopeuteen. Painotuotteiden resoluutorajoitus on huomattavasti suurempi (taulukko 1).

TAULUKKO 1. Yleisimmät linjatiheydet painotuotannossa (Keränen, Lamberg, Penttinen 2005, 88)

Yleisimmät linjatiheydet	
<u>Kuvan resoluutio</u>	<u>Käyttö</u>
130-170ppi	Sanomalehdet ja lasertulostimet, joiden resoluutio on 600dp
200-300ppi	Esitteet, aikakauslehdet ja lasertulostimet, joiden resoluutio on 1200dpi, mustesuihkutulostimet
270-400ppi	Taidepainotyöt, mustesuihku- ja valokuvatulostus

2.3.3 Värit ja bittisyys

RGB on additiivinen värijärjestelmä, eli lisäävä värijärjestelmä, joka tarkoittaa sitä, että osavärien punainen, vihreä ja sininen summa on valkoinen. RGB-värijärjestelmää käyttävät esimerkiksi televisio ja tietokoneen näyttö. RGB-tilassa kuva muodostuu kolmesta 8-bittisestä värikanavasta, joista jokainen sisältää harmaasävykuvan. Kun nämä yhdistetään, saadaan aikaan 24-bittinen värisävykuva. RGB-tilaa kannattaa käyttää silloin, kun lopputulosta tullaan katsomaan tietokonenäytöllä, tai tulostamaan väritulostimella. RGB kattaa kaikki värit, joita näytöllä voidaan esittää. Lähes kaikki tiedostomuodotkin tukevat RGB-värijärjestelmää.

CMYK on subtraktiivinen, eli vähentävä värijärjestelmä ja se eroaa additiivisesta siten, että sen osavärien summa on valkoisen sijaan musta. Vähentävä värijärjestelmä on yleisesti tunnetumpi kuin lisäävä. Vähentävä värijärjestelmä on käytössä useimmiten tulosteissa ja painotuotteissa. Painokäytössä painomusteiden rajoitusten takia CMYK-järjestelmä ei kuitenkaan pysty toistamaan niin paljoa värejä, kuin mitä RGB-järjestelmällä voidaan esittää.

Bittisyys, eli värisyvyys on bittikarttagrafiikassa ja digitaalisissa kuvissa väritarkkuuden määritelmä. Värisyvyys siis kertoo, kuinka monta bittiä yhtä pikseliä kohden käytetään. Mitä enemmän bittejä on, sitä tarkemmin ja paremmin värit toistuvat (taulukko 2). Kun jokaista pikseliä kohden käytetään yksi bitti, voidaan ilmaista kaksi väriä, eli valkoinen ja musta. Bittien määrää kasvatettaessa voidaan tietenkin ilmaista useampaa eri väriä.

TAULUKKO 2. Bittisyys (Sumiloff 2000, 33)

Bittejä/Pikseli	Kuvan luonne	Mahdollisten värien määrä	Esimerkkiedoston koko (noin a4)	Kanavia
1	musta/valkoinen esim viivapiirros, kovakopio, rasteri.	2(2 ¹)	1Mt	1
8	harmaasävykuva	256 harmaasävyä (2 ⁸)	8Mt	1
8	värikuva	256 väriä	8Mt	
24	värikuva (esimrgb)	16,7 miljoonaa (2 ²⁴)	24Mt	3
32	värikuva cmyk	alle 16,7 miljoonaa	32Mt	4

2.3.4 Vektorigrafiikka

Vektorigrafiikka on yleisesti käytetty grafiikan muoto, jota käytetään erityisesti useita skaalauksia tarvitsevilla tuotteilla, kuten logoissa, kartoissa ja infografiikassa. Vektorigrafiikka muodostuu matemaattisista viivoista, kaarista ja käyristä, eikä siis käytä pikseleitä. Vektorigrafiikkaa tulostettaessa sen resoluutio on aina tulostuslaitteen resoluutio. Toisin sanoen vektorigrafiikka on resoluutioriippumaton. Luotua kuvaa voidaan skaalata mihin tahansa kokoon ilman, että kuvan laatu kärsii. Vektorigrafiikan tallennuskoko on yleensä selkeästi pienempi, kuin bittikarttakuvilla. Koko kuitenkin riippuu kuvan yksityiskohtien määristä.

Vektorigrafiikkaohjelmat käyttävät useimmiten niin kutsuttua Bezier-matematiikkaa, joka tarkoittaa tukipisteiden yhdistämistä esteettisillä ja mahdollisimman sujuvilla polulla.

Vektorien ominaisuus on se, että ne piirtävät polun, jota voidaan käyttää linjojen esittämiseen, kun määritellään polun paksuus ja väri. Polun sisään jäävälle alueelle voidaan toki myös määritellä jokin täyte, kuten värikenttä, kuva tai tekstiä. Tällaisella logiikalla on helppo luoda piirrosgrafiikkaa ja kuvanrajauksia. Vektorit soveltuvat siis erinomaisesti graafisen suunnittelun työkaluiksi. Myös grafiikka- ja taitto-ohjelmat käyttävät vektoreita, mutta ohjelmien ominaisuudet ovat vain eri tavalla painotettuja. (Sumiloff 2000, 97)

3 CASE: ILVES 13

3.1 Hämeen partiopiiri

"Hämeen Partiopiiri ry on yksi suomen kymmenestä partiopiiristä ja Suomen Partiolaiset ry:n edustaja Hämeessä. Piirin maantieteellinen alue ulottuu Sastamalaan, Iittiin, Tammelaan ja Multialle. Hämeen Partiopiirin kuuluu 130 lippukuntaa, joissa toimii noin 9 000 partiolaista. Partiopiiri edistää ja kehittää suomalaisen partioliikkeen tavoitteita, mutta tärkein sen tehtävistä on lippukuntien toiminnallinen tukeminen." (Hämeen Partiopiiri, 2013)

"Hämeen Partiopiirillä on kaksi toimistoa. Tampereella Yliopistonkadulla palvelee piirin, Tampereen Partiolaisten ja Hämeen Partiosäätiön yhteinen toimisto. Lahdessa partiotuimisto toimii Kallentalolla Asemantaustan kaupunginosassa." (Hämeen Partiopiiri 2013)

3.1.1 Mitä on partio?

Suomen Partiolaiset ei ole voittoa tavoitteleva yritys, vaan nuorisojärjestönä tunnettu rekisteröity yhdistys. Suomen Partiolaisilla, eli Hämeen Partiopiirin ylä-organisaatiolla, on tavoitteenaan näkyä positiivisena harrastusyhdistyksenä kansan keskuudessa. Partio on määritelty varhaisnuorisotoiminnaksi, mutta viehättää myös varttuneempaakin väkeä. Partion tunnus, *ole valmis*, on tuttu myös monelle ei-partiolaiselle.

Partio saattaa ulkopuolisen silmään vaikuttaa pelkältä metsässä rämpimiseltä, mikä on vain puoli totuutta. Partiossa korostetaan hyvin vahvalla ideologialla sitä, kuinka vaalitaan luontoa ja harjoitetaan selviytymistaitoja. Ihanteidensa mukaisesti partio on kuitenkin myös muiden ihmisten auttamista, itsensä kehittämistä ja ystävyyden rakentamista yli rajojen.

Partio on ennen kaikkea elämysharrastus, joka kasvattaa harrastajiaan henkisesti. Partioharrastus toimii lähes täysin vapaaehtoisvoimin, joten partiossa johtajatkin ovat usein

nuoria, jotka johtavat toisia nuoria. Partio antaa harrastajalleen haasteita ja onnistumisen iloa ja tarjoaa elämyksiä ja seikkailua iästä riippumatta.

3.1.2 Hämeen partiopiirin piirileiri Ilves 13

Ilves 13 The Movie on Hämeen Partiopiirin piirileiri, joka järjestettiin Hämeenlinnan Evolla kesällä 2013. Leiri oli tarkoitettu kaiken ikäisille partiolaisille, sekä myös heidän ei-partiolaisille tovereilleen. Leirillä oli noin 4000 osallistujaa eri puolilta Hämeen Partiopiiriä. Leiri toteutettiin lähes kokonaan vapaaehtoisvoimin. Asuminen tapahtui teltoissa ympäri leirialuetta, joka oli jaettu viiteen eri alaleiriin.

Leirin pääteemana oli elokuvallisuus, jonka johdolla leirin aikana koettiin erilaisia toimintalaaksopäiviä, jotka keskittyivät elokuvan tekemiseen ja sen kokemiseen. Elokuva-teema näkyi leirillä vahvasti aina alaleirien nimistä kahviloiden nimiin ja teemailtoihin asti.

3.2 Ilves 13 - Graafiset tarpeet

Ilves 13 tarvitsi grafiikoista kaikkein eniten logoja. Logoja tarvitsivat kaikki alaleirit, osa tapahtumalaaksoista, sekä muutama muu leirillä toimiva organisaatio. Myös graafinen ohjeistus oli hyvä saada leirin viestinnälle, jotta yhtenäisyys säilyisi ja viestiminen helpottuisi.

3.3 Graafinen ohjeistus

Ilves 13 -leirin graafinen ohjeistus sisältää säännökset erilaisista graafisista elementeistä, joita muidenkin kuin vain graafikon, täytyy ottaa huomioon (liite 1).

Esimerkiksi ohjeistuksen linjauksen perusteella leirin logoa ei saa skaalata pois mittasuhteistaan, eikä ottaa irti kontekstistaan. Toteutettu graafinen ohjeistus sisältää myös tärkeimmät käytössä olevat päävärit, joita käytetään leirin markkinoinnissa ja muissa eri tilanteissa. Jokaiselle alaleirille ja ikäryhmälle on oma tarkka värikoodinsa (kuva 12),

jotka helposti pystyy graafisesta ohjeesta varmistamaan. Värien linjaus oli tullut leirin johdolta etukäteen.



KUVA 12. Graafisen ohjeistuksen väripalettisivu 1

Graafinen ohjeistus antaa myös ohjeistuksen typografian käyttöön piirileirin yhteydessä. Ilves 13 -piirileirin viralliset markkinoinnissa ja viestinnässä käytettävät fontit on määrätty erikseen. Graafisen ohjeistuksen ulkopuolisten fonttien käyttö on sallittu vain tilanteissa, joissa ohjeistuksen mukainen fontti ei palvele tarkoituspäätä toivotulla tavalla. Tällaisia tilanteita ovat esimerkiksi mainokset tai muut vastaavanlaiset tuotteet, joiden uskottavuuteen ja ideologiaan fontti ei sovi.

Ohjeistuksesta löytyy myös asiakirjamallien ohjeet, sekä PowerPoint-esityksissä käytettävät mallipohjat. Kyseiset pohjat pitävät huolen siitä, että leirin sisäinen ja ulkoinen viestintä pysyy yhtenäisellä linjalla.

3.4 Asiakirjamallit ja PowerPoint-pohjat

Leiriä varten luodut asiakirjamallit olivat kokonaisuudessaan hyvin vapaamuotoisia. Leirin viestintää varten luotiin asiakirjamallipohjat, jotka käyttäjä pystyy halutessaan vain avaamaan, ja syöttämään oman sisältönsä valmiiseen pohjaan. Vaihtoehtoisesti

asiakirjoja sai tehdä omalla pohjalla, mutta jokaisessa luodussa asiakirjassa piti löytyä ylätunnisteesta leirin logo, sekä alatunnisteesta kolmeen riviin jaettuna teksti "Ilves 13, Piirileiri parrasvaloissa, Evo15.7.-2.8.2013".

Leiriä käsittelevissä PowerPoint-esityksissä (kuva 13) käytettiin leirin viestintää varten luotuja valmiita diapohjia, noudattaen samalla yhteisiä graafisen ohjeen sisältämiä määrittäyksiä. Pohjia luotiin viestinnälle kahteen eri tarkoitukseen. Esitykset, joiden sisältö on laaja, saivat oman pohjansa valmiilla taustalla ja otsikkopohjilla. Laaja diapohja sopii informatiivisempiin esityksiin, joissa asiaa on paljon.

Suppean sisällön diamallissa voi käyttäjä valita esityksen taustakuvaksi teemaan sopivan kuvan, tai vaihtoehtoisesti käyttää yksiväristä taustaa. Suppean sisällön diamallissa tekstin rooli on vähäinen, ja se sisältää lähinnä avainsanoja.



KUVA 13. Kooste diapohjaesimerkeistä

3.5 Logot

3.5.1 Leirin logo

Ilves 13-piirileirin virallinen logo (kuva 14) on harmoninen yhdistelmä elokuvaa ja partiota. Logon tekijä teki logosta luonnoksen, jonka jälkeen hän lahjoitti sen vapaasti muokattavaksi leirin käyttöön. Logon toteuttaja oli ulkopuolinen taho, joka ei muutoin ottanut osaa Ilves 13 -piirileirin viestintään.

Sininen väri logossa juontaa juurensa partion yleisesti käytetystä partionsinisestä väristä. Leirin nimen virallinen kirjoitusasu tulee logosta hyvin ilmi. Myös logossa näkyvä ilveksen pää on tärkeä osa logon ideologiaa, sillä ilves on osana myös Hämeen Partiopiirin omaa logoa. Leirin logon käyttöön liittyvistä määräyksistä on kohta graafisessa ohjeistuksessa, joka kieltää logon venyttämisen ja muuttamisen pois mittasuhteistaan.



KUVA 14. Ilves 13 -logo (Hämeen Partiopiiri, 2013)

Logon käytössä ongelmaksi koitui sen laatu. Luotu logo ei ollut helposti skaalattavaa vektorigrafiikkaa, vaan suhteellisen pienilaatuinen JPEG-tiedosto. Tästä syystä painotuotteisiin ja erikokoisiin julkaisuihin logon laatu oli harmillisen heikko. Saatavilla oli PhotoShopilla luotu raakatiedosto, mutta sen elementtien huonolaatuisuuden vuoksi ei pelivaraa juurikaan ollut. Logon käyttö kuitenkin onnistui kompromissien avulla läpi koko leirin ja markkinointiprosessin.

3.5.2 Leirin sisäiset logot

Jokainen piirileirin alaleiri sai oman logonsa leiriä varten (kuva 15). Alaleirejä oli viisi kappaletta, ja ne olivat nimetyt sanamuunnoksien avulla eri elokuvastudioiden mukaan. Logoja suunniteltaessa piti siis ottaa huomioon jokaisen mallistudion logo, mikäli se oli mahdollista, ja pyrkiä muokkaamaan siitä partiotapahtumaan sopiva versio.

Alaleirit ovat leirin sisällä olevia ns. asuinalueita, joissa leirin osallistujat majoittuvat. Jokaisella alaleirillä on omat logonsa ja huutonsa, joilla he erottuvat muista alaleireistä. Alaleirien logoissa täytyi siis tietenkin ottaa huomioon graafisen ohjeen mukaisesti niiden vakiintunut väritys. Jokaisen alaleirin logon piti sisältää niille määrättyä väriä edes hieman. Leirin logojen suunnittelu toteutettiin yhteistyössä alaleirien johtajien kanssa. Monet ideat logoihin tulivat suoraan alaleirien johtajistolta, ja näissä tapauksissa tekijän luovuuden liikkumavara lopulliseen tulokseen oli pienempi.



KUVA 15. Esimerkkejä alaleirien logoista

Myös erilaiset tapahtumalaaksot vaativat omat logonsa. Tapauskohtaisesti suunnitelimme yhdessä laaksojen johdon kanssa, mikäli heillä oli toiveita logonsa suhteen. Myös tapahtumalaaksot oli nimetty elokuvateemaisesti elokuvien nimiä muuntelemalla, mutta kyseisten elokuvien imagoa ei logoja tehdessä otettu huomioon.

Monella tapahtumalaakson johtajalla, eli logon tilaajalla, oli jo valmiiksi hienoja ideoita, joista jalostamalla ja laadukkaammin toteuttamalla saatiin kumpaakin osapuolta miellyttävä lopputulos. Kuvassa 16 näkyvä kooste tapahtumalaakson logovaihtoehtoista toimii hyvänä esimerkkinä siitä, kuinka logojen lopputuloksesta päätettiin yhdessä tilaajan kanssa. Vaihtoehtoja kehitettiin ja muokattiin, jotta saatiin aikaiseksi kaikkia osapuolia miellyttävä lopputulos.



KUVA 16. Kooste tapahtumalaakson 'Juokse tai vuole' -logovaihtoehdoista

Tapahtumalaaksojen logojen täytyi kuvastaa laakson ideaa selkeällä tavalla, jotta lapsetkin ymmärtävät laakson nimen ja logon yhteyden. Sepeli-laakson logo (kuva 17) oli kaikessa yksinkertaisuudessaan yksi onnistuneimmista sen informatiivisuuden vuoksi. Laakson tapahtuma-ajankohta oli logossa selkeästi näkyvillä, ja elokuvateema helposti tunnistettavissa.



KUVA 17. Sepeli-laakson logo

Suurin osa logoista toteutettiin Adobe Illustrator-ohjelmalla, käyttäen apuna myös Adobe PhotoShop-ohjelmaa.

3.6 Muut markkinointimateriaalit

3.6.1 Ennakkomarkkinointi

Ennakkomarkkinoinnin osalta toteutin heti toimeksiannon alkutaipaleella piirileirille pienen ja vähäinformatiivisen käyntikortin.

Leiriä markkinoitiin myös kansainvälisen ravintolapäivän aikaan perustamalla muutamia kahviloita Tampereelle ja Helsinkiin. Koska tavoitteena oli saada mahdollisimman monta ylläpitämään leiriä mainostavia ravintoloita tai kahviloita, täytyi sen markkinoinnin helpottamiseksi luoda valmiita mainospohjia, joihin niitä käyttävä pystyi täyttämään vain omat tietonsa päälle (kuva 18). Mainospohjilla pyrittiin alentamaan kynnystä ravintolan tai kahvilan perustamiselle partiolippukunnissa.



KUVA 18. Esimerkki ravintolapäivän mainospohjan mallikappaleesta

Ennakkomarkkinoinnin tueksi luotiin myös yksinkertainen tarra (kuva 19), jota voitiin jakaa ennen leiriä sekä mahdollisesti myös sen jälkeen. Tarra oli hyvin niukka informatiivisuudeltaan, mutta sisälsi leirin logon, paikan ja ajankohdan.



Ilves 13 - The Movie

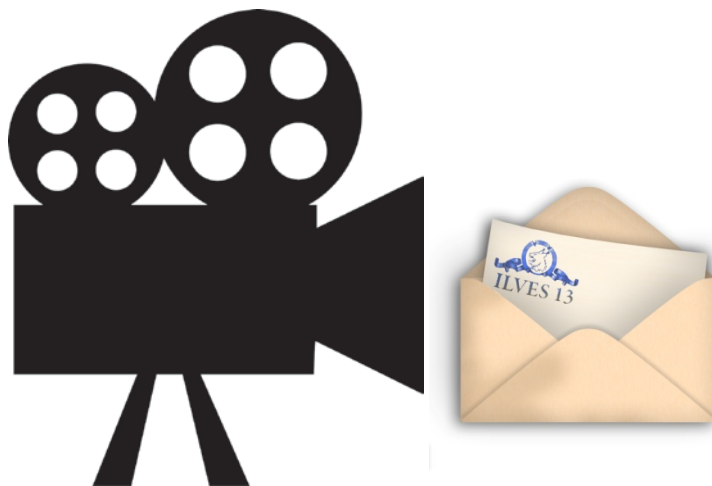
Hämeen Partiopiirin piirileiri
Evo, 25.7-2.8.2013

KUVA 19. Leirin virallinen tarra

3.6.2 Leiriläisen kirja

Leiriä varten toteutettiin leiriläisille ja muille piirileirin osallistujille leiriläisen kirja, joka elokuvateeman vuoksi kantoi nimeä käsiohjelma. Leiriläisen kirja pitää sisällään infopakettin kaikesta, mitä leirin aikana kannattaa tietää, kuten kartat alueesta, aikataulut, leirijaot ja paljon muuta.

En puuttunut leiriläisen kirjan taittoon, mutta toteutin sen sivujen täytteeksi erilaisia kuvia. Leiriläisen kirjan grafiikoiksi päätyivät erilaiset elokuva-alaa tukevat aiheet, kuten filmirullat ja kamerat, sekä kirjan sisältöä ja ohjeistuksia käsittelevät kuvat (kuva 20). Tein myös kirjan kantta varten muutamia eri vaihtoehtoja. Kirjan taittaja vastaanotti kuvia JPEG- ja TIFF-muodoissa, sillä kyseiset tiedostomuodot sopivat tähän painotuotteeseen parhaiten.



KUVA 20. Leiriläisen kirjaa varten toteutettu kamera-siluetti ja kirjekuori

3.6.3 Muut

Toteutin edellä mainittujen tuotteiden lisäksi leirille myös muita satunnaisia tuotteita. Esimerkiksi informaatiolehti sudenpentujen, eli nuorten partiolaisten, vanhemmille oli ulkoasunsa ja taittonsa kannalta minun käsissäni. Olin myös osaltani suunnittelemassa leirin kangaskassien värimaailmaa ja asettelua osallistumatta kuitenkaan sen tuotantoon ja lopputuloksen päättämiseen.

4 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Tavoitteena oli saada Ilves 13 -piirileirille logoja ja graafisia tuotteita tukemaan leirin markkinointia ja imagoa. Koen, että onnistuin tehtävässäni kohtalaisesti, vaikka työtehtävä olikin laaja-alainen, enkä pystynyt pelkkään yhteen osa-alueeseen keskittymään. Logot ovat olleet tilaajille mieluisia, ja he ovat saaneet olla mukana suunnittelussa ja päättämässä siitä, minkälaisia elementtejä logoissa käytän. Koen olleeni joustava tekijä, sillä kuuntelin tilaajan puolelta tulevia ehdotuksia ja ideoita, vaikka pää meinasikin välillä mennä sekaisin usean tehtävän ja usean ideoijan ajatuksia kuunnellessa.

Tässä raportissa esittelin tekemäni tuotteet, joita toimeksiantajalle toimitin. Tuotteita on niin monta, että en kokenut tarpeelliseksi selostaa jokaisesta erikseen, vaan kirjoitin alaryhmittäin kunkin alueen tuotteista. Näin koen kuitenkin saaneeni riittävän informaation julki. Kuvat kertovat grafiikoista enemmän kuin sanat, joten kovin informatiivista tekstiä ei tehdyistä töistä ole.

Osaamiseni ja varmuuteni alaan kehittyi työtä tehdessä paljon. Koin saavani toimeksiantajan suunnalta ammattilaisen tavoin arvostusta ja tilauksia. Minua myös kohdeltiin aivan kuin ammattilaista. Ohjelmien käyttökokemus ja varmuus kehittyi myös uudelle tasolle, sillä kun joka päivä kohtasi tietyn ongelman, oppi jo pian kuinka vastaavat ongelmat vältetään, ja kuinka ohjelma palvelee käyttäjänsä parhaalla tavalla. Onneksi Adoben ohjelmistot ovat olleet käytössäni myös aiemmin, joten perustaidot löytyivät jo ennen työn tekemistä. Helpottavaa oli myös se, kuinka samankaltaisia ohjelmien käyttöliittymät olivat.

Henkilökohtaisesti olisin toivonut osaavani työn valmistumisen jälkeen ohjelmat läpikotaisin, mutta koska kaikenlaisia mahdollisia toimintoja ei työtä tehdessä tarvittu, ei tämä ollut mahdollista. Hyvä pohja ja perusteet kuitenkin ovat loistava alku paremmallekin syventymiselle.

Olisin opinnäytetyössäni ja toimeksiannon tehtävissäni toivonut kuitenkin pääseväni lähempään tuttavuuteen myös verkkosuunnittelun ja verkkografiikan kanssa, mutta koska tätä tehtävää varten oli Ilves 13 -organisaatiolla jo erikseen määrätty henkilö, ei osa-alue kuulunut toimenkuvaani. Koen kuitenkin, että verkkografiikka ja suunnittelu ei

eroa muusta vastaavasta työstä niin radikaalisti, että se olisi vaikuttanut opinnäytetyön ja toimeksiannon lopputulokseen.

Stressaaminen valitettavasti kostautui toimeksiannon ja opinnäytetyön osalta. Aikatauluutus kärsi hieman, ja laatukaan ei kaikilta osin vastannut omaa vaatimustasoani. Koen, että olisin pystynyt parempaankin, mutta elämäntilanteen vuoksi en saanut siihen tilaisuutta. Olen kuitenkin tyytyväinen siihen, kuinka sain paljon aikaiseksi, ja kuinka paljon osaamiseni yllätti minua itseänikin. Organisoitukykyäni ja priorisointini tehtävien grafiikoiden osalta olisi kuitenkin voinut olla paremmassakin kunnossa.

Itselleni opinnäytetyön ja toimeksiannon tehtävien tekeminen vahvisti sitä, että tulevaisuudessakin tavoite on olla tekemisissä grafiikoiden ja markkinoinnin alueella. Vaikka kaikkea ei vieläkään osaa, on kuitenkin suuri halu oppia. Tietojenkäsittelyn alaan grafiikka ja sen tuottaminen uppoaa vain pieneltä osalta, mutta tietojenkäsittelyn koulutus on selkeästi lisännyt varmuutta digitaaliseen toimintaan ja tietokoneiden kanssa kommunikointiin, joka on tärkeä osa graafista alaa ja markkinointia.

LÄHTEET

Adobe. 2014, Luettu 29.3.2014. www.adobe.com

How to use Adobe Illustrator Pen tool. 2013. Luettu 2.4.2014.
<http://www.wikihow.com/Use-Adobe-Illustrator-Pen-Tool>

Hämeen Partiopiiri.2013. Piiri on lippukuntien yhteenliittymä. Luettu 15.5.2013.
www.hp.partio.fi/piiri

Illustrator CS6. 2014.Adobe Systems.

InDesign CS5.2014.Adobe Systems.

Keränen, V., Lamberg, N., Penttinen, J. 2005. Digitaalinen media. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.

Kauppinen, M. 2012. Valonkuvaaja.com, Adobe Illustrator. Luettu 1.4.2014.
www.valonkuvaaja.com/oppaat/kuvankasittely/adobe-illustrator/

PhotoShop CS6.2014. Adobe Systems.

Sumiloff, L. 2000. Graafisen suunnittelijan teknologia. 3. painos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Wong, D. HubSpot. 2013. How to Use Photoshop: The Ultimate Guide for the Design-Impaired Marketer. Luettu 10.4.2014.
blog.hubspot.com/blog/tabid/6307/bid/34010/How-to-Use-Photoshop-The-Ultimate-Guide-for-the-Design-Impaired-Marketer.aspx

MUUTA APUNA KÄYTETTYÄ MATERIAALIA

Huovila, T. 2006. "Look" - visualisoi viestisi. Hämeenlinna: Inforviestintä Oy.

Laiho, S. 2006. Yrityksen visuaalisen linjan ja tavoiteimagon luominen. Turku: Turun kaupungin painatuspalvelukeskus.

Parker, R.C. 1998. Lookinggood in print/Hyvältä näyttää. Suom. Eeva-Maria Antinluoma. Espoo: Suomen atk-kustannus.

Ranninen, T., Rautio, J. 2002. Mainonnan ABC. 1. painos. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Saastamoinen, L. 2008. NONPROFIT-ORGANISAATION IMAGO Case: Suomen Partiolaiset - Tavoiteimagosta toteutuneeseen. Liiketaloustiede. Turun kauppakorkeakoulu. Pro gradu- tutkielma.

LIITTEET

Liite 1. Hämeen Partiopiirin piirileiri Ilves 13 Graafinen ohjeistus

1(3)

Graafinen ohje



Ilves 13 - Hämeen Partiopiirin piirileiri

Väripaletti

Ikäryhmät

Tarpojat, Kanervanvioletti,
PMS 259
C 65 M 100 Y 0 K 15
R 94 G 15 B 117
5e0f75



Vaeltajat, Karhununuskea
PMS 469
C 0 M 51 Y 94 K 60
R 110 G 71 B 10
6e470a



Samojat, Metsänvihreä
PMS 364
C 72 M 0 Y 100 K 43
R 51 G 101 B 46
33652e



Sudenpennut, Auringonkeltainen
PMS 108
C 0 M 5 Y 100 K 0
R 245 G 234 B 46
f5ea2e



Aikuiset, Partionsininen
PMS 541
C 100 M 51 Y 0 K 30
R 37 G 55 B 100
253764



Seikkailijat, Hiilloksenoranssi
PMS 158
C 0 M 60 Y 94 K 0
R 212 G 121 B 30
f5ea2e



(jatkuu)

Väripaletti

Alaleirit, tekijät

Risney, violetti,

C 17 M 100 Y 0 K 60
R 85 G 0 B 103
550067



Foksi, Tummanharmaa

C 35 M 40 Y 0 K 75
R 42 G 39 B 65
2a2741



Warneri, Pinkki

C 0 M 69 Y 50 K 2
R 250 G 78 B 124
fa4e7c



Universaali, Keltainen

C 0 M 17 Y 100 K 11
R 227 G 189 B 0
e3bd00



Paramauntti, Partionsininen

C 100 M 87 Y 0 K 63
R 0 G 12 B 95
000c5f



Tekijät, turkoosi

C 75 M 7 Y 0 K 17
R 53 G 195 B 211
35c3d3



Typografia

Logo

Ilves 13-piirileirin viralliset markkinoinnissa ja viestinnässä käytettävät fontit ovat Century Gothic sekä Tahoma. Ensimmäinen käyttöfontti on Century Gothic. Molemmat fontit on valittu nuorekkuutensa, raikkautensa ja helpon saatavuutensa johdosta. Kumpaankaan fonttiin ei tarvitsisi erillistä lisenssiä, mikäli käytössä on esimerkiksi Microsoft Officeen tai Adoben ohjelmistoja.

Aivan ehdotonta valittujen fonttien käyttö ei ole. On sallittavaa käyttää markkinoinnissa myös muita fontteja, mikäli ne ovat mainoksen tai muun tuotettavan aineiston ulkoasun kannalta tärkeitä. Muistettava on kuitenkin ylläpitää nuorekasta ilmettä.

Century Gothic

Leipäteksti 12pt Otsikko 24pt Alaotsikko 18pt
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäö
1234567890!&/()

Tahoma

Leipäteksti 12pt Otsikko 24pt Alaotsikko 18pt
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäö
1234567890!&/()

Ilves 13 piirileirin virallisen logon käytössä on muutamia ohjeituksia. Logo on aina säilytettävä mittasuhteissaan. Logoa ei siis saa venyttää vaakaa- eikä pystysuunnassa niin, että se menettäisi mittasuhteensa. Logon ympärille on myös käytöstä riippumatta jätettävä vähintään 3mm levyinen suoja-alue joka puolelta. Logoa saa käyttää värillisellä taustalla, kunhan logon ulkomuoto ei tästä kärsi.



EI NÄIN:



Asiakirjamalli

PowerPoint -pohja

Ilves 13 -leirin viestintää varten on toteutettu valmiita asiakirjamalleja. Mikäli itse toteutetaan omia asiakirjoja ilman pohjamallia, on tärkeää muistaa käyttää asiakirjoissa leirin virallista logoa. Myös asiakirjojen alustunnisteissa olisi hyvä olla muissakin asiakirjoissa ilmenevä teksti kolmessa rivissä. Tämä teksti on:

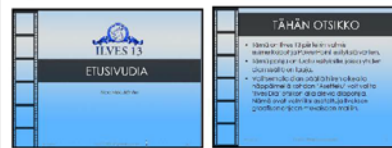
Ilves 13
Piirileirin parrasvaloissa
Evo, 25.7-2.8.2013

Asiakirjoissa on myös käytettävä graafisen ohjeistuksen mukaisia fontteja.



Leiriä käsittelevissä PowerPoint-esityksissä käytetään leirin viestintää varten tehtyjä PowerPoint-diapohjia, ja yhteisiä määrittelyksiä. Fonttina on käytettävä ohjeistuksen mukaisia fontteja.

Pohjia on kahteen eri tarkoitukseen. Esityksiin, joissa dioiden sisällöllä on suuri merkitys, ja esityksiin, joissa diat sisältävät vain avainsanat ja pääpaino on puheella. Kummassakin esityspohjassa on määritellyt paikat alustunnisteelle, jota ei kuitenkaan etusivudiassa käytetä.



Laajan sisällön diamallin esimerkkejä.



Suppean sisällön diamallin esimerkkejä.

Suppean sisällön diamallissa taustakuvaksi voi valita teemaan sopivan kuvan, tai käyttää yksiväristä taustaa. Suppeassa mallissa tekstin rooli on vähäinen.